MEDUSA

GAMES

J.H.J. KARLSSONS

SPÖKET PÅ TINGELTANG



ETT ÄVENTYR TILL
DRAKAR OCH DEMONER TRUDVANG

Detta äventyr är så konstruerat att det kan utspelas i vilket människodominerat land som helst. Det är sommar och rollpersonerna är på resande fot på väg mot sitt nästa äventyr. Just innan skymningen kommer de fram till en vackert belägen sjö och bestämmer sig för att ta en vilopaus. I mitten av sjön kan rollpersonerna skåda en liten ö och på ön kan de se en borg vid namn Tingeltang.

Plötsligt störs friden av att rollpersonerna hör en galopperande häst som närmar sig efter vägen. I nästa ögonblick kan de se ryttaren som är en gammal man med långt grått skägg och lustig hatt. I sin ena hand håller han en lång knotig stav och hans klädesdräkt är mörkgrå. Allt om mannen tyder på att han är en trollkarl och han stannar inte förrän han är alldeles vid strandkanten. Trollkarlen tittar sedan på rollpersonerna i några ögonblick och gör sedan ett tecken åt dem som bara kan tolkas som att han vill att de skall följa efter honom. Sedan händer något fantastiskt. Trollkarlen rider ut på sjön utan att sjunka ner i vattnet. Det är som om han red på is och i hög fart rider han mot borgen utan att ens titta om rollpersonerna följer efter honom.

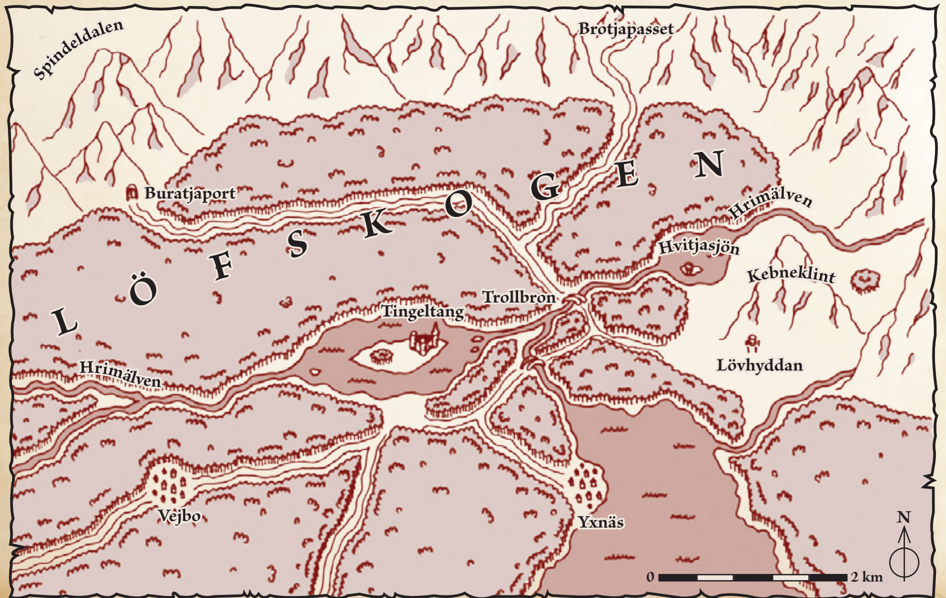
När rollpersonerna undersöker sjön kan de inte upptäcka något magiskt med den. De kan inte gå på vattnet och det smakar helt normat. Som tur är kan rollpersonerna hitta en roddbåt fastbunden vid en brygga lite längre ner efter strandkanten.

Tingeltang

Det tar en bra stund för rollpersonerna att ro över till den lilla ön. Under färden kommer en av rollpersonerna att se något som liknar en enorm fiskstjärt under vattenytan. Lika plötsligt som den dök upp så försvinner den i det mörka vattnet.

Väl framme vid ön kan rollpersonerna fästa roddbåten vid en brygga. En hirdman med ett långt spjut kommer ner till bryggan och hälsar dem att Tingeltangs herre önskar rollpersonernas sällskap vid kvällsvarden. På den korta färden upp till borgen kan hirdmannen som heter Hald berätta att Tingeltang byggdes för länge sedan av en galen kung som i rädsla för att bli lönnmördad tog sin tillflykt till ön där ingen utom kungens trognaste män fick besöka honom. Ironiskt nog blev kungen ändå lönnmördad i borgen och ingen annan kung har sedan den dagen bott på Tingeltang.

Själva borgen är byggd som en trekant med ett högt torn i varje hörn. Muren är sex meter hög och tornen är tio meter höga.



Jättespindeln

Ras: Nätspindel. **Ålder:** 1200 år.
Kön: Kvinna. **Yrke:** Nätspinnare.
Karaktärsdrag: Hinjestark +6.
KP: 84. **FFL:** L45. **SF:** 1T10 (ÖP 9-10).
SP: 28. **SM:** +6. **NS:** RV 6.
Färdigheter: Strid FV 8.
Fördjupningar: Se regelboken Trudvangs stigar sidan 124.
Förmågor: Attacknät, Spinna kokong.
Naturliga vapen: Bett (1T10, ÖP 9-10), Spetsa (1T10 ÖP 10).

Skogstrollen

Ras: Skogstroll. **Ålder:** 20 år.
Kön: Man. **Yrke:** Stigfinnare.
Karaktärsdrag: Trolldum -4, Smidig +2.
KP: 18. **FFL:** L8. **SP:** 13.
Färdigheter: Lönndom FV 10, Rörlighet FV 14, Strid FV 9.
Fördjupningar: Kampvana, Rustningsbärare, Sköldbärare.
Förmågor: Orädd, Nattsyn.
Utrustning (skogstroll 1-3): Jaktspjut (1T10, ÖP 9-10), Päls (RV 2).
Utrustning (skogstroll 4-8): Krumsvärd (1T10, ÖP 10), Liten sköld, Tjockt tyg (RV 1).
Utrustning (skogstroll 9-10): Stridshacka (1T10, ÖP 9-10), Liten sköld, Härdat läder (RV 3).

Spindeldalen

Spindeldalen är en ogästvänlig plats där ingen som är rädd om sitt liv bör tillbringa lång tid. Här lever många jättespindlar och andra monster. Om rollpersonerna vill undersöka dalen får spelledaren hitta på vad som händer.

Tillbaka i Tingeltang

När rollpersonerna har funnit mankorablodet och spindelsvamparna kan de återvända till Tingeltang. Trollkarlen Hrafnajol kommer att respektfullt ta emot ingredienserna och återvända till sitt rum. Under tiden får rollpersonerna i order av Jedvard att bege sig till källaren och hugga upp tegelväggen som den stackars Ripa murades in bakom. Allt som finns kvar av flickstackarn är skelettet och de förruttnade kläder hon bar när hon murades in. Spelledaren kan om han vill låta rollpersonerna slå ett skräckslag med skräckfaktor 1T10 (ÖP 10) i denna skräckens kammare.

Senare på kvällen förs benen till en redan iordningställd flotte. Hrafnajol kommer att hälla sina elixir över benen och uttala de magiska orden i en skingringsritual. Från borgen kan då höras ett fasansfullt skrik när dödens band kapas och spökets själ drivs bort från Trudvang. Till sist sätts flotten i brand och knuffas ut. Sakta kan rollpersonerna se hur den driver iväg och plötsligt finns den inte mer. Ripas själ har för evigt lämnat Trudvang.

Efteråt bjuds rollpersonerna in för kvällsvard av Jedvard. Det är med bister bismak som de äter med denna avskyvärde man. Rollpersonerna får sedan sin belöning och ger sig med högsta fart ifrån Tingeltang.

Slut

Äventyrpoäng

Många för de tappra, få för de fega.
10 ÄP: Rp:na hittade mankorablodet.
10 ÄP: Rp:na hittade spindelsvampar.
5 ÄP: Rp:na lät sig inte luras av sjökonan.
5 ÄP: Rp:na öppnade Buratjaport.
5 ÄP: Rp:na dödade jättespindeln.
-5 ÄP: Rp:na överlämnade Valeran åt Jedvard.
0-10 ÄP: Spelarnas insats.

Förkortningar

På informationen om spelledarpersonernas egenskaper och värden står det en hel del förkortningar. Här följer en lista som förklarar vad varje förkortning betyder.
Förkortningar: **KP**=Kroppspoäng, **FFL**=Förflyttning, **GP**=Gudapoäng, **SP**=Stridspoäng, **SM**=Skademodifikation, **NS**=Naturligt skydd, **SF**=Skräckfaktor, **(I)**=Nivå 1, **(II)**=Nivå 2.

Äventyrkonstruktion: Jörgen Karlsson
Speciellt tack till Mikael Sundvall och Niklas Brandt för deras stöd i svåra tider...

sidan måste rollpersonerna på något sätt ta sig över det 20 meter långa hålet i bron. Detta borde vara svårt och en annan väg bör finnas.

6. Skovordins gravkammare

Strax efter att Genomberga färdigställdes dog tunnelmästaren Skovordin. För att hedra hans minne begravdes han i en rokjärnssarkofag med sina skatter i denna kammare. Den blodröda sarkofagen är helt omöjlig för rollpersonerna att öppna men låt dem gärna försöka.

På den norra väggen finns det två dörrar. På båda dörrarna finns varsin förgylld runa. Den som kan läsa och skriva Futhark kan tyda den västra dörrens runa till Orm och den östra dörrens runa till Loge.

Den som har Kulturkännedom om dvärgar vet att ormen är Yukks runa och symboliserar ondskan, lömskheten och beskyddande av kunskap. Denna vet också att logen är Gutkas runa och symboliserar elden, ädelstenen och det okontrollerbara. Runorna är hemliga tecken som förklarar vilken av korridorerna som är säker att färdas i. Yukks runa beskyddar (rollpersonernas) kunskap. Gutkas runa bränner (rollpersonernas) själar.

7. Fällan

Väljer rollpersonerna att ta korridoren med logens runa har de gjort ett kanske dödligt misstag. I mitten av korridoren finns en dold fallucka. Falluckan kan bara upptäckas med färdigheten Lönndom. Skulle rollpersonerna misslyckas med att upptäcka falluckan kommer den som går först med stor sannolikhet att trilla ner i en lavaflod. Dock har falluckan inte underhållits på flera hundra år och mekanismen är således lite trög. Rollpersonen som faller har därför en chans att försöka hålla sig kvar på kanten om denne lyckas med ett situationsslag styrka mot svårighetsgrad 10. Misslyckas detta slag kommer rollpersonen att dö när denne landar i lavafloden.

8. Sovsal

Detta rum var en gång i tiden vakternas sovsal. Rummet är numera tomt förutom den bråte som sängarna har förvandlats till. De södra dörrarna har samma runor som de i rum 6.

9. Övergivet vaktrum

Detta rum användes en gång i tiden som ett vaktrum av Buratjadvärgarna. Rummet innehåller endast några ruttnande möbler och andra trärester. I den södra väggen finns en dold dörr. Den dolda dörren kan upptäckas med färdigheten Lönndom. Den är dock svår att hitta och har en modifikation på -2.

10. Det dolda vapenförrådet

Bakom den dolda dörren i rum 9 finns ett vapenförråd. Här finns det vapen och sköldar som övergavs när dvärgarna lämnade Genomberga. Alla vapen har med tidens tand rostat och förlorat sin skärpa. Dock finns det ett vapen som direkt fångar rollpersonernas öga. Det är en stridsyxa som inte har en rostfläck och är skarp som ett rakblad. Ena sidan av vapnet är svart som natten, den andra glänsande silvervit. Många magiska runor går att skåda på detta mästersmidda vapen.

Stridsyxan Zvordadirum
IM:+2 • BV: 20 • Skada: 1T10 (ÖP 8-10)+3
Magi vid strid mot troll: SP +3 • Skada +3
Magi vid strid mot dvärgar: SP -3 • Skada -3

11. Det norra välkomstsalen

Den norra välkomstsalen är till utseende likt den södra. Den stora skillnaden är att en hungrig jättespindel har letat sig till Genomberga från Spindeldalen. Just som rollpersonerna kommer in i salen går fem stycken skogstroll (6-10) till attack mot jättespindeln. På jättespindelns rygg kan rollpersonerna se att det växer svampar. Det finns två sätt att få tag i svamparna. Det första är helt enkelt att dräpa jättespindeln tillsammans med skogstrollen. Skulle detta ske kommer skogstrollen att få stor respekt för rollpersonernas mod och de kommer därefter att ge dem fri lejd i Genomberga. En av rollpersonerna kan också försöka hoppa upp på jättespindelns rygg och plocka till sig svampar. För att lyckas med detta måste rollpersonen ha fördjupningen Höjdhopp och lyckas med ett färdighetsslag. Efteråt kan rollpersonerna fly undan jättespindeln om de vill.

Den hungriga jättespindeln bör vildsint attackera både skogstroll och rollpersoner.

BERÄTTELSEN

När rollpersonerna kommer in i borgens stora sal får de träffa borgens herre Jedvard Jotunhjarta. Jedvard är en fet herre i 50 års åldern med många fula ärr på båda händerna och i ansiktet. Han är allt annat än vacker.

Efter kvällsvarden berättar Jedvard sin tragiska historia.

Jag var under många år en av kungens närmaste och trognaste män. Jag var med i alla de tre stora trollkrigen och vid inte mindre än fem tillfällen förhindrade jag konspirationer mot kungen själv. Med ett sådant facit skaffar man sig många fiender. En av dessa fiender försökte giftmörda mig men det var istället min älskade Mirja som drack från bägaren. I sorg bad jag att få lämna kungens innersta krets och som tack för mina tjänster fick jag borgen Tingeltang.

Under många år sörjde jag min Mirja och jag trodde aldrig att jag skulle få känna kärleken igen. Men så träffade jag Ripa och vi förälskade oss i varandra. Jag må vara så gammal att jag kunde ha varit hennes fader men hon tvättade sorgen från mitt svarta sinne och vi gifte oss.

Så kom den ödesdigra dagen då ett ryttarbud kom till borgen med bud från kungen. Eftersom ryttaren som hette Valeran hade ridit långt gav jag honom både mat och husrum. Redan vid kvällsvarden kunde jag se honom kasta lystra blickar på min fagra Ripa. Jag tänkte inte mer på saken men samma natt vaknade jag full av oro och fann mig ensam i min säng.

Jag skyndade mig genom Tingeltang och fann till min fasa Ripa dela säng med Valeran. Utom mig av förtvivlan lät jag mura in Ripa och dömde Valeran enligt lagen till döden. Dock kom den uslingen undan och nu lever han som en stråtrövare i skogen.

Efter Ripas otrohet försökte jag glömma henne men på 1-årsdagen efter att jag murat in henne har hon hemsökt mig i mina drömmar och mina tjänare kan svära på att det har börjat spöka i Tingeltang. Det är här ni kommer in, vill ni hjälpa mig och befria min själ?

Jedvard berättar vidare att han har låtit kalla på kungens trollkarl Hrafnajol och att han i detta nu håller på att tillreda de elixir som behövs för att skingra Ripas spöke. Det var Hrafnajol som rollpersonerna såg rida över vattnet. Tyvärr saknar han två ingredienser, mankorablod och spindelsvampar. Mankoror lever i skogen men var det växer spindelsvampar har Jedvard ingen aning om. Han är villig att ersätta rollpersonerna med 50 silvermynt för varje ingrediens som de finner.

Efter att rollpersonerna har tagit sig an uppdraget är det dags att sova. Rollpersonerna bör vara utvilade inför morgondagens prövningar och de blir visade till några gästrum. Under natten kan de höra olika sorters spökljud i Tingeltang, kedjor som rasslar, plågade kvinnoskrik och liknande. Skräm rollpersonerna. Nästa morgon vaknar de trötta och vreda men de kan äntligen bege sig iväg på sitt uppdrag.

HRAFNAJOLS RUM

Om rollpersonerna vill kan de besöka Hrafnajols rum. Knackar de på frågar trollkarlen om de funnit de saknade ingredienserna. Har de inte det slår han igen dörren och skriker att han inte vill bli störd förrän de hittat ingredienserna. Ingen annan information går att få av Hrafnajol så rollpersonerna bör söka på annat håll.

HALDS INFORMATION

När rollpersonserna går mot roddbåten blir de eskorterade av Hald. Om rollpersonerna berättar för honom om sitt uppdrag kan han berätta att han vet ingenting om varken mankoror eller spindelsvampar. Dock känner han till att det bor en trollpacka i en liten hydda vid foten av berget Kebneklint. Hon vet säkert var man finner spindelsvampar påstår Hald.

YXNÄS

Inte långt ifrån Tingeltang ligger en ganska stor by som kallas Yxnäs. Byn har en bra blandning av hantverkare, fiskare, jägare, bönder, skogshuggare och hästhandlare. Värdshuset Bröd & Mjöd är byns naturliga samlingsplats och på kvällarna kan man höra mycket sång och skratt från huset. Vill rollpersonerna göra något i byn får spelledaren efter egen fatabur hitta på vad som händer.

Det finns dock två saker av intresse för rollpersonerna i byn. Den första hittar rollper-

sonerna på värdshusets ytterdörr. Där finns en kungörelse uppspikad och den läskunnige rollpersonen kan läsa att det är en efterlysning efter stråtrövaren Valeran med en belöning på 30 silvermynt, död eller levande.

Den andra saken av intresse är mankorajägaren Hurek. Han kan berätta att han har spårat en ung mankora till Brotjapasset men där tappade han tyvärr bort spåret i den klippiga terrängen. Hurek vill dock ha ett silvermynt för informationen. Om det går trögt för rollpersonerna kan Hurek också ge Halds information om de inte har fått den. Det kostar ytterligare ett silvermynt.

TROLLPACKAN

Vid foten av berget Kebneklint har den unga trollpackan Torkatla sin lövhydda. Hyddan är inte speciellt svår att hitta eftersom det runt hyddan finns långa käppar med olika djurkranier fastsatta i toppen. Inne i hyddan är det unket och obekvämt bland alla djurskinnar, kranier och behållare med osmakligt innehåll. Platsen luktar också konstigt och det verkar inte finnas något djurliv i hyddans närhet.

När rollpersonerna kommer till hyddan sitter Torkatla inne och kokar någon obeskrivlig smörja som hon kallar livselixir. Smakar någon av livselixiret kommer denna att omedelbart kräkas och ansiktet kommer att anta en grönaktig färg under resten av dagen. Elixiret har ingen annan effekt.

Torkatla tycker inte om att främlingar kommer till hennes hydda oinbjudna, speciellt inte såna som bär omkring på skarpslipat stål. Hon kommer dock att försöka ge ett gott intryck och lura rollpersonerna om hon kan.

Om mankoror vet Torkatla föga fast hon i hemlighet har en flaska med mankorablod. Men det berättar hon inte för rollpersonerna. Om rollpersonerna skulle hota henne till livet kommer hon att försöka köpa sitt liv med blodet. Om spindelsvampar kan Torkatla berätta att det inte är en speciell sorts svampar utan svampar som växer på ryggen av jättespindlar. Var man hittar en jättespindel har hon ingen aning om men hon rekommenderar rollpersonerna att uppsöka sjöjungfrun i Hvitjasjön som har siarnas förmåga. Torkatla är mer än villig att ge rollpersonerna en vägbeskrivning till den lilla sjön. Torkatla är för övrigt i hemlighet kär i stråtrövaren Valeran som hon vårdade när han sårad flydde till hennes hydda (se sidan 6).



TORKATLA

Ras: Människa. **Ålder:** 35 år.
Kön: Kvinna. **Yrke:** Trollpacka.
Karaktärsdrag: Religiös +2, Klipsk +1, Obehaglig -1.
KP: 22. **FFL:** L10. **GP:** 17 (20). **SP:** 8.
Färdigheter: Läkekonst FV 8, Religion (Hamingjes) FV 14, Strid FV 8.
Fördjupningar: Utvald, Gelltis styrka
Förmågor: Gråtrollspäls (II), Happjaklo (II), Kungstrollsfingerben (I), Skollkäke (I), Skogstrollskalle (I).
Utrustning: Jaktspjut (1T10, ÖP 9-10), Gråtrollspäls (RV 1).

TROLLBRON

För att rollpersonerna skall kunna ta sig förbi den brusande Hrimälven måste de passera en gammal stenbro. Under stenbron bor ett utstött kungstroll i en håla. Direkt någon sätter sin fot på bron rusar kungstrollet fram och kräver tull av rollpersonerna.

Kungstrollet använder sig av sin övertalningsförmåga och begär att allt guld och alla guldföremål som rollpersonerna äger skall överlämnas till honom. Alla rollpersoner som misslyckas stå emot övertalningen kommer gladeligen att överlämna allt sitt guld till kungstrollet för att sedan fortsätta sin färd över bron. Skulle någon lyckas stå emot kungstrollet kommer han att sänka sitt pris till ett guldmynt per person och riddjur. Vägrar rollpersonerna att lämna över sitt guld kommer trollet att springa till en säck som han har placerat vid andra änden av bron.

bygga en genomfartstunnel genom bergen. Uppgiften att bygga tunneln föll på tunnelmästaren Skovordin som döpte sitt sista byggnadsverk till Genomberga (på människospråk).

Under mystiska omständigheter övergavs dock Genomberga och har stått övergivet de senaste 250 åren. En spaningspatrull av skogstroll har dock under den senaste veckan lyckats öppna den norra porten och undersöker nu tunneln i jakt efter skatter.

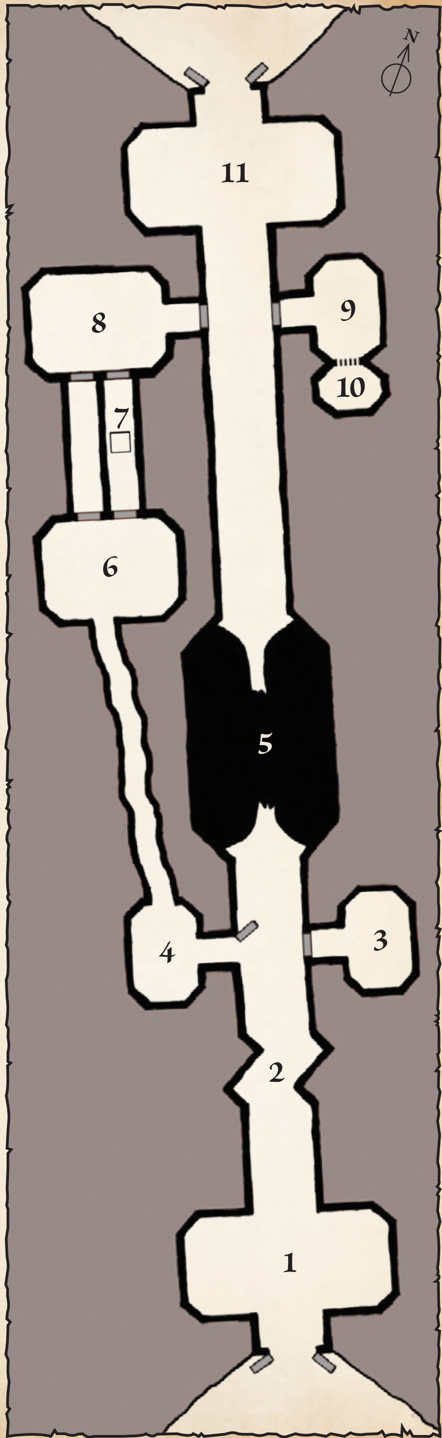
1. Den södra välkomstsalen
Just innanför Buratjaport ligger en stor välkomstsal. Här kan trötta resenärer vila sig innan de fortsätter sitt resande. I varje hörn av salen finns en eldstad i järn format som ett logedrakehuvud. Annars är salen tom och öde.

2. Den långa korridoren
Från söder leder en sex kilometer lång korridor mot norr. Korridoren är osmyckad och lite ojämn. Ett svalt luftdrag drar genom hela korridoren.

3. Övergivet vaktrum
Detta rum användes en gång i tiden som ett vaktrum av Buratjadvärgarna. Rummet innehåller endast några ruttnande möbler och andra trärester. Letar någon i bråten kan man finna en sönderrostad stridsyxa.

4. Förrådsrum
Detta rum användes som förråd till vakterna som tjänstgjorde i rum 3. Förrådet är för länge sedan rensat och innehåller endast några hyllor av järn. I den norra väggen har någon grävt ut en tunnel som leder till rum 6. Fem av skogstrollen (1-5) har tagit sig genom tunneln och har nyligen undersökt den långa korridoren som de tror sträcker sig i all oändlighet. Dörren till förrådet står öppen och när skogstrollen får syn på rollpersonerna går de till vildsint anfall.

5. Bråddjupet
Den långa korridoren avbryts plötsligt av ett 500 meter djupt bråddjup. En gång i tiden gick det en bro över djupet men den har förstörts av mäktiga krafter. För att ta sig över till andra



högt. När rollpersonen som simmar befinner sig mitt i mellan stranden och ön (det är 50 meter till ön) slår sjökonorna till. Annvynne tar sin sanna form och hon och hennes fyra systrar går till glupsk attack mot rollpersonen. Denna rollperson är illa ute och kommer troligast att dö om den inte får hjälp. Sjökonorna flyr dock som tur är när två av dem är döda.

På den lilla ön finns inget av intresse. Visserligen växer här en svart järnek men ingen ondska står att finna i trädet.



SJÖKONORNA

Ras: Sjökona. **Ålder:** 15 år.
Kön: Kvinna. **Yrke:** Bedragerska.
Karaktärsdrag: Svag -1, Klipsk +1, Motbjudande -2*.
KP: 18. **FFL:** S30. **SF:** 1T5. **SP:** 22. **SM:** -1.
Färdigheter: Lönndom FV 6, Rörlighet FV 12, Strid FV 10.
Fördjupningar: Simma.
Förmågor: Sjöjungfruform (Karaktärsdrag: Älvalik +2*).
Naturliga vapen: Bett (1T10, ÖP 10), Klor (1T5).
* I sin naturliga form är sjökonorna motbjudande, som sjöjungfru älvalik.

BURATJAPORT

Om rollpersonerna följer vägen norrut efter trollbron tar den snart åt väster och leder ända bort till Buratjaport. Dvärgaporten är stängd och det finns inte något lås som går att dyrka upp. Däremot finns det på porten tre stycken snurror med talen 1-20. Ovanför varje snurra finns mystiska sifferrader skrivet både på dvärgiska (Futhark) och människospråk. Tydligen skall man genom siffrorna kunna lista ut vilken siffra som varje snurra skall vara inställd på. De tre mystiska sifferraderna är följande:

Sifferrad 1: **1 - 2 - 3 - 5 - 8**
Sifferrad 2: **3 - 5 - 7 - 11 - 13**
Sifferrad 3: **11 - 2 - 17 - 8 - 13**

Den första sifferraden är ganska lätt att lista ut. Här är varje siffra produkten av de två föregående. 1+2=3, 2+3=5, 3+5=8. Följer man mönstret är nästa tal 13 (5+8).

Den andra kombinationen är lite lurigare. Här är alla tal primtal, det vill säga tal som bara går att dela med sig själv och ett för att fortfarande vara ett heltal. Följer man mönstret vet man att nästa primtal efter 13 är 17.

Den sista kombinationen är den lurigaste. Här skall man hålla ihop talen två och två. Lägger man ihop de två siffrorna i tal ett blir resultatet tal två 1+1=2. Gör man samma sak med tal tre får man resultet i tal fyra 1+7=8. Följer man mönstret i tal fem (1+3) får man resultatet 4 som är det saknade talet.

Den slutliga koden som de tre snurrorna skall vara inställd på är alltså 13 - 17 - 4. Snurrar rollpersonera in denna kombination kan de höra hur något urgammalt mekaniskt verk snurrar igång någonstans under dem. Några sekunder senare öppnas dvärgaporten utåt och visar vägen in i en mörk kammare. Dörrarna kommer att stå öppna till någon knuffar igen dem. Från insidan kan man också öppna porten genom att knuffa på dörrarna. Det är alltså bara utifrån man behöver kunna sifferkombinationen.

Om rollpersonerna inte lyckas lösa kombinationen kan de inte öppna Buratjaport. Raud eller ett situationsslag intelligens mot svårighetsgrad 15 borde kunna hjälpa rollpersonerna att få upp porten. I nödfall får en grupp snälla fjoltroll dyka upp och komma till rollpersonernas undsättning. Det viktiga är dock att inte ge lösningen för tidigt. Låt spelarna få gott om tid på sig när de försöker lösa den mystiska sifferkombinationen.

GENOMBERGA

En gång i den grå forntiden bodde det Buratjadvärgar långt i norr. För att underlätta handeln med sina kusiner Borjornikkadvärgarna och människorna som bodde långt i söder lät man

I säcken finns det tjugo stenar som han börjar kasta mot rollpersonerna. Skulle stenarna ta slut och rollpersonerna fortfarande lever kommer kungstrollet att gå till attack med en stor sten i vardera hand. Om rollpersonerna lyckas ta sig över bron utan att betala tull kommer kungstrollet att förfölja dem och ställa till med besvär tills de har betalt honom.

Skulle rollpersonerna bege sig in i kungstrollets håla kommer de att finna några illaluktande pälsar, lite halvrutten mat och en kista. I kistan finns kungstrollets tull genom åren som består av 32 guldmynt, fyra guldringar, tre guldhalsband, ett guldarmband och åtta guldtänder. Vad rollpersonerna inte vet är att en spjutfälla är placerad under kistan. Fällan aktiveras först när någon lyfter på kistan. Detta betyder att man kan ta värdeföremålen från kistan utan att aktivera fällan. För att kunna upptäcka fällan måste någon lyckas med ett väldigt svårt (-5) Lönndomsslag. Om någon aktiverar fällan har spjutet FV 12 att träffa den som flyttade på kistan. Detta gäller givetvis inte om rollpersonerna binder ett rep runt kistan och drar den ut ur grottan. Spjutet ger 1T10 (ÖP 9-10) i skada.

KUNGSTROLLET

Ras: Kungstroll. **Ålder:** 71 år.
Kön: Man. **Yrke:** Tullare.
Karaktärsdrag: Trollstark +4, Klipsk +1.
KP: 52. **FFL:** L20. **SF:** 1T5.
SP: 22. **SM:** +4. **NS:** RV 1.
Färdigheter: Lönndom FV 12, Rörlighet FV 10, Strid FV 13.
Fördjupningar: Holmgångslegend, Fällor, Stridsvana, Vapenbärare.
Förmågor: Bergtagning, Illusionstrick, Övertalning, Nattsyn.
Utrustning: 20 stenar (1T10 ÖP 8-10).

STRÅTRÖVARNA

Någonstans i den stora Löfskogen har Valeran och hans fem tappra fredlösa ett tillhåll. De lever på stråtröveri och drar sig inte för att använda sig av fula knep. Efter att rollpersonerna har passerat Trollbron kommer de att hålla rollpersonerna under uppsikt och vid ett lämpligt tillfälle överfalla dem. Dock har ödesgudarna bestämt att rollpersonerna inte skall gå rakt i en fälla utan just när stråtrövarna skall hoppa fram tittar solen fram mellan molnen. Solens strålar träffar Valerans sköld och ljuset reflekteras rakt in i rollpersonernas ögon.

Rollpersonerna hinner precis dra sina vapen innan stråtrövarna kastar sig över dem. Striden kommer att bli tuff och blodig för stråtrövarna strider tills tre av dem är medvetslösa eller döda sedan flyr resten. Om Valeran fortfarande är vid liv och rollpersonerna hinner stoppa honom kan de ta honom tillfånga och förhöra honom. Om de frågar ut Valeran om herren Jedvard och den fagra Ripa får de höra en helt annan version av historien än den Jedvard gav.

Jag och Ripa var trolovade och levde lyckliga i Yxnäs tills den dag Jedvard Jotunhjarta blev herre på Tingeltang. Hon började arbeta som piga i borgen och till en början var allt frid och fröjd men det dröjde inte länge förrän Jedvard gjorde ovälkomna närmanden på min kära. Tillsammans beslutade vi att Ripa skulle sluta arbeta på Tingeltang och istället söka den tjänst som var ledig på värdshuset Mjöd & Bröd. Så skedde också och allt blev som det tidigare varit.

En dag blev jag dock kallad till Tingeltang och herren Jedvard berättade att han hade ett vikigt bud som han var tvungen att få fram till kungen så fort som möjligt. Jag blev genast misstänksam men när jag såg silvret han erbjöd mig kunde jag inte tacka nej och efter ett kort farväl hos min Ripa red jag fort iväg. Dock var jag orolig för att lämna Ripa ensam och under natten gick min oro över till fast övertygelse. Det var något skumt över Jedvards bud till kungen. Jag sprättade sigillet och läste till min fasa vad han skrivit, det stod "Den som överlämnar detta bud till er min kung är en landsförrädare, låt honom i galgen dingla."

Då förstod jag att jag blivit narrad och med högsta fart red jag tillbaka till Yxnäs men jag kom försent. Jedvard hade med hot tvingat Ripa att gifta sig med honom och höll henne sedan som en fånge i Tingeltang. Nästföljande natt smög jag mig in i borgen och försökte befria min kära men när jag fann henne i sitt rum blev vi båda tillfångatagna. Ripa började då att kalla Jedvard vid okvädesord och påstå att han hade en slak

lem som till intet dög. Det skulle hon inte ha gjort för det gjorde Jedvard rosenrasande och han lät mura in henne i källaren. Jag skulle halshuggas på torget i Yxnäs som ett avskräckande exempel om jag inte lyckats fly in i skogen med svåra skador. Jag tog mig med mina sista krafter till trollpackan Torkatlas hydda och hon vårdade mig. När jag väl återfått min styrka var allt försent. Min Ripa hade dött av svält och sedan den dagen har jag levt som fredlös i skogen. Jag lever nu bara för hämnas min Ripa. Vill ni verkligen inte släppa mig, en man som har lidit så mycket?

Valeran försöker övertala rollpersonerna att släppa honom fri. Om han får reda på att Ripa inte funnit sin sista vila kommer Valeran att insistera på att rollpersonerna fullföljer sitt sökande så att Ripa kan få ro. Hämnden kan kort och gott vänta. Det är viktigt att spelledaren förhindrar eventuella hämndaktioner tills efter att Ripas spöke har befriats.

Släpper rollpersonerna Valeran fri kommer han att tacka dem för att sedan dra till skogs. Om de frågar Valeran om mankoror vet han ingenting men han vet om ett rykte som säger att det finns jättespindlar i Spindeldalen bortom Buratjaport. Han vet också vägen till dvärgaporten.

Om rollpersonerna är giriga kan de släpa med sig Valeran till Tingeltang och inhämta den belöning som är utfäst på honom. Jedvard kommer då att bli mycket nöjd och redan samma kväll kommer Valeran att halshuggas på torget i Yxnäs.

Valeran

Ras: Människa. **Ålder:** 29 år.
Kön: Man. **Yrke:** Fd. ryttarbud.
Karaktärsdrag: Smidig +2, Behagfull +1, Tvivlare, -1.
KP: 27. **FFL:** L12. **SP:** 17.
Färdigheter: Geografi FV 8, Jakt och fiske FV 7, Lönndom FV 12, Överlevnad skog FV 8, Riddjur FV 16, Strid FV 12.
Fördjupningar: Dold ritt, Vapenbärare, Vildmarksritt.
Utrustning: Slagsvärd (1T10, ÖP 9-10), Medelstor sköld, Metallförstärkt läderrustning (RV 4), Plåthjälm (RV 10).

Stråtrövarna

Stråtrövare 1: KP: 25. **SP:** 12.
Utrustning: Huggspjut (1T10, ÖP 8-10), Tjockt tyg (RV 1).
Stråtrövare 2: KP: 27. **SP:** 14.
Utrustning: Stridsyxa (1T10, ÖP 9-10), Liten sköld, Päls (RV 2).
Stråtrövare 3: KP: 30. **SP:** 13.
Utrustning: Trästav (1T10, ÖP 9-10), Metallförstärkt läder (RV 4).
Stråtrövare 4: KP: 25. **SP:** 11.
Utrustning: Krumsvärd (1T10, ÖP 9-10), Liten sköld, Päls (RV 2).
Stråtrövare 5: KP: 25. **SP:** 15.
Utrustning: Spikklubba (1T10, ÖP 10), Liten sköld, Päls (RV 2).

Mankorajakt

Är någon av rollpersonerna en skicklig jägare kan de försöka spåra upp en mankora i Löfskogen. Det är dock svårt eftersom det finns så få mankoror i området men en skicklig jägare kan lyckas. Låt då händelseförloppet löpa på ett liknande sätt som vid Brotjapasset.

Brotjapasset

När rollpersonerna närmar sig Brotjapasset märker de att terrängen bli mer och mer stenig och höga klippor skjuter snart upp på båda sidor om vägen. Plötsligt hör de ett fasanfullt skrik eka mellan klippväggarna. Skyndar sig rollpersonerna framåt efter vägen kommer de efter någon kilometer fram till en liten bergsplatå. Mitt på platån kan de se en mankora som kalasar på något som verkar vara resterna av en stigfinnare. Mankoran får omedelbart syn på rollpersonerna och med en omänsklig röst tilltalar den rollpersonerna.

Hur ni våga störa store Garra när han äta?
Garra vara arg. Garra äta opp er om ni ick gick.

Mankoran vet mycket väl att den är i underläge mot rollpersonerna och försöker därför spela stark och farlig. Garra som är mankorans namn anfaller inte rollpersonerna om inte de anfaller honom. Mankorans blodiga käfter bekräftar för rollpersonerna att detta är en blodtörstig best som man inte skall bråka med.

Om någon av rollpersonerna är modig nog att prata med mankoran kommer Garra att svara undvikande. Han försöker vinna tid för att kunna fly. Frågar någon om spindelsvampar eller jättespindlar svarar Garra med en gåta.

Ni gå ska mot solnedgångens land,
porten ni finna vill finns vid vägens slut.

Med detta menar mankoran att rollpersonerna skall gå mot väster. De skall följa vägen till de kommer till en port. Porten är givetvis Buratjaport men Garra har inget namn på den.

Förr eller senare måste rollpersonerna antingen anfalla mankoran eller dra sig tillbaka. Om de anfaller kommer mankoran att strida till den sista blodsdroppen. Bland resterna efter stigfinnaren kan rollpersonerna finna ett bredsvärd och 27 kopparmynt.



Mankoran Garra

Ras: Mankora. **Ålder:** 10 år.
Kön: Man. **Yrke:** Människoätare.
Karaktärsdrag: Trollstark +4, Trögtänkt -2.
KP: 55. **FFL:** L20. **SF:** 1T5.
SP: 16. **SM:** +4. **NS:** RV 1.
Färdigheter: Lönndom FV 9, Rörlighet FV 9, Strid FV 11.
Fördjupningar: Holmgång.
Naturliga vapen: Bett (1T10, ÖP 7-10), Klor (1T10 ÖP 9-10), Svansklubba (1T10 ÖP 10).

Hvitjasjön

Långt uppför Hrimälven ligger Hvitjasjön. Sjön är hemvist för sjökonan Annvynne och hennes systrar. De brukar hålla till i Hvitjasjön som är deras hem men ibland simmar de nerströms tills de kommer till Tingeltang. När rollpersonerna kommer till Hvitjasjön är de dock alla samlade. Sjökonorna ser till utseendet ut som en blandning mellan en fisk och en människa. Underkroppen är en silverglänsande fiskstjärt medan överkroppen liknar en människokvinna med fiskdrag.

Liksom nymfen kan sjökonan använda sig av en illusionsförmåga som får henne att likna en vacker kvinna med fiskstjärt. Det är denna form som har fått sjökonorna att kallas för sjöjungfruar. Denna förmåga använder sjökonorna bara för att lura intet ont anande människor ut i vattnet för att där attackera dem.

När rollpersonerna kommer till Hvitjasjön är det bara Annvynne som är aktiv och i sjöjungfruform. Hennes systrar gömmer sig i små vattengrottor under ytan. Det första rollpersonerna hör när de kommer fram är ett glatt kvinnoskratt och därefter kan de se hur Annvynne hoppar upp ur vattnet och gör en volt för att sedan säkert dyka ner i vattnet igen. Försök att få scenen att framstå som ett barns glada lek när den upptäcker en ny leksak.

När rollpersonerna tilltalar Annvynne kommer hon glatt att simma fram till dem och fråga vilka de är och vad de vill. Annvynne skämtar gärna med rollpersonerna och skvätter mer än en gång vatten på dem. Hon berättar villigt att hon inte vet något om mankoror men att hon däremot vet att det finns jättespindlar i en dal bortom Buratjaporten. Hon vet vägen till porten och den informationen delar hon villigt med rollpersonerna. Hur hon vet allt detta är det ingen som vet, inte ens äventyrskonstruktören.

Just som rollpersonerna har fått den information de behövde och gör sig redo för att gå ber hon rollpersonerna om en gentjänst. Hon har ju varit snäll och hjälpt dem och hon undrar om inte någon av rollpersonerna kan vara så vänlig och simma ut till den lilla ön i sjön och fälla den svarta järnek som växer på ön. Om rollpersonerna undrar varför hon vill att de skall fälla trädet säger Annvynne att det bor ett ont väsen i trädet och bara genom att fälla trädet kan onskan förintas. Om rollpersonerna vägrar simma ut till ön blir hon sur och börjar kasta sten på dem (det gör dock ingen skada). Ställer någon upp blir hon glad och skrattar